

## INFORMASI VISUAL DALAM ARSITEKTUR RUPA RUANG KOTA

**Bertha Bintari.\***

### **Abstrak**

Persepsi manusia dipengaruhi oleh beberapa aspek selain aspek pengetahuan dan pengalaman. Persepsi penting untuk menentukan keputusan tentang arah dan orientasi tujuan dalam sebuah kota. Pemahaman tentang persepsi yang dipengaruhi arsitektur kota sebagai sumber informasi visual akan membantu perencana kota menentukan perletakan bangunan selain sebagai wadah aktivitas penduduknya akan memiliki fungsi sebagai penanda. Selain itu pemahaman ini akan membantu para desainer grafis dan politisi untuk memahami tentang identitas dan citra kota. Kota memiliki kompleksitas sebagai sumber informasi visual untuk penentuan orientasi.

### **Pendahuluan**

Kota adalah kumpulan dari beberapa bangunan, fungsi dan aktivitas penduduk suatu wilayah yang terbangun dalam sebuah pola tertentu. Pola ini dalam beberapa aspek menunjukkan adanya keterhubungan dan saling keterkaitan secara historis dan ekonomis antara manusia dengan lingkungan buataannya. Perkembangan kota dimulai dari inti kota yang kemudian diikuti oleh kebutuhan akan kegiatan kegiatan yang mendukung keberlangsungan kota tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan kota menurut pengertian dari Kostof, (1991) bahwa kota adalah permukiman yang permanen, relatif padat, penduduknya heterogen, memiliki bangunan bangunan untuk memwadah berbagai macam kegiatan penduduk. Kota juga mempunyai hubungan erat dengan daerah hinterland sekitarnya.

Dalam beberapa pola kota di wilayah Jawatengah, ada suatu kesamaan tentang bagaimana pola kota terbentuk. Dimulai dari

pemusatan kekuasaan oleh Kesultanan atau kekuasaan Kerisidenan sebagai panduan pemusatan pemerintahan. Bangunan keraton berikut bangunan bangunan untuk kerabat, keluarga, dan pengikutnya dibangun di dalam kompleks keraton tersebut. Kota – kota kuno terjadi di dekat pusat pemerintahan yang melindungi penduduknya, seperti yang dikatakan pusat pemerintahan yang melindungi penduduknya, seperti yang dikatakan W.F. Wetheim dalam bukunya *De stad De Indonesie*, tahun 1951 (Surjomihardjo, Abdurrahman, 2000). Kompleks bangunan terdiri dari bangunan untuk bertempat tinggal, mengatur dan mengendalikan kekuasaan, beribadah dan bertemu dengan orang diluar wilayah keraton. Kompleks dilengkapi dengan fasilitas yang lebih lengkap untuk fungsi dan kegiatan pendukung eksistensi kekuasaan raja atau residen.

Dalam lingkup kompleks keraton dilengkapi alun alun dan tempat ibadah (mesjid). Pasar sebagai pendukung kehidupan keraton

---

\*Bertha Bintari adalah

kemudian disediakan khusus sebagai pusat perekonomian kota. Berbagai aktivitas pendukung kehidupan perekonomian kemudian menyebabkan munculnya fasilitas lain dan berkembangnya jumlah penduduk kota dan semakin memadatnya permukiman yang dibangun.

Perkembangan wilayah dan pembangunan permukiman diikuti fasilitas pendukung permukiman kemudian memunculkan kebutuhan akan sarana jalan sebagai penghubung antar pusat pusat kegiatan penduduk. Jalan menjadi penghubung jejaring kegiatan dan fungsi dalam kota.

Campurtangan penjajah Belanda pada pola penataan ruang kota terlihat pada munculnya alun alun sebagai konsep ruang terbuka bagi umum. Alun -alun dapat ditemukan didalam pola penataan ruang kota di eropa. Munculnya bangunan bangunan kolonial didekat pusat pusat kota selain dimaksudkan secara politis 'menguasai' dan 'mengontrol' kekuasaan raja merupakan intervensi terhadap jaringan ruang kota tersebut.

Dari gambaran potongan sejarah diatas, pola penataan ruang kota terjadi baik secara spontanous maupun terencana secara bagian bagiannya. Dengan pembagian inti kota , pusat pusat pendukung dan pusat intervensi penjajahan secara spatial mudah dibedakan. Tipologi pada bangunan keraton memiliki ciri dan karakter bangunan vernakular (joglo), dan beberapa mesjid memiliki bentuk perwujudan akulturasi budaya jawa dan beberapa mengadaptasi kubah, sedangkan bangunan kolonial memiliki ciri khasnya sendiri sebagai bangunan eropa, dengan material dan elemen arsitekturalnya.

Tipologi bentuk bangunan menjadi

informasi visual yang kuat bagi sebuah kota. Dalam tipologi ruang kota, informasi visual ini menjadi penanda untuk membangun orientasi dan persepsi spatial. Penemuan terhadap orientasi menjadi penting ketika para pelaku kota membutuhkan mobilitas dari suatu tempat menuju ketempat lain. Pengenalan terhadap suatu penanda memudahkan untuk mengenali dan mengingat kembali tujuan dan arahnya. Selanjutnya penanda akan menjadi patokan dalam penggambaran terhadap jarak dan keterjangkauan dalam numerik maupun dalam waktu.



**gb1.** Pola penataan batu perkerasan jalan yang berbeda diperkuat dengan penempatan tonggak batu tambahan sebagai suatu penanda terhadap *main entrance* (Hamburg, foto koleksi penulis)

Pengenalan akan tanda tanda ini tidak hanya meliputi pengenalan terhadap tanda tanda visual dari tipologi bangunan , tetapi juga terhadap tanda tanda dari lingkungan alam.

Penanda penanda dari lingkungan alam berupa mulai dari jajaran pepohonan, batu besar, bukit, ruang (taman) terbuka, dan aliran sungai, bahkan arah angin dan matahari (bintang ).

Pengenalan terhadap orientasi juga terjadi dalam hubungannya dengan panca inderawi manusia selain indera penglihatan. Indera penciuman,

indera perabaan, dan indra pendengaran. Pengenalan dan pengingatan atas penanda penanda tersebut juga dipengaruhi oleh pengalaman, umur, jenis kelamin dan kemampuan kognitif terhadap orientasi sebelumnya.

Spatial orientation and wayfinding cannot be explained by a special innate sixth sense, nor by any acquired sense of direction. Instead, mental or cognitive processes have to be assumed that are capable of organizing perceived parts of the environment into a map like ensemble respecting certain geometric properties. (Passini, Romedi, 1984)

Kemampuan kognitif mengenal tanda tanda merupakan kemampuan memetakan ruang spatial untuk berorientasi. Orientasi akan mengarahkan tujuan dan mengatur perilaku seseorang terhadap konteksnya.

Konteks inilah yang membentuk persepsi terhadap ruang. Persepsi ruang merupakan kesadaran akan kedalaman dan jarak, juga hubungan kepada semua objek disekitarnya. Manusia pada umumnya mempunyai persepsi untuk mengenal, menerima, mempelajari dan melakukan tindakan untuk bergerak, berpindah dan untuk bertindak sesuai dengan informasi dan tanda tanda yang menuntun dan mengarahkannya.

Mendesain ruang harus mempertimbangkan persepsi manusia untuk memahami informasi dalam ruang, karena akan mempengaruhi bagaimana manusia berperilaku.

Sistem informasi dengan tanda tanda akan berguna jika manusia dapat menggunakannya sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh tanda

tanda tersebut. Dalam beberapa tipologi bangunan, bangunan tersebut mampu menginformasikan dirinya sendiri terhadap fungsinya dan terhadap manusia sebagai penggunaanya. Misalnya pada bangunan Gereja atau Masjid. Orang akan menerima dan mepersepsikan perilaku yang sesuai dengan fungsinya tanpa perlu ada tambahan informasi mengenai instruksi perilaku yang harus diterapkan didalamnya. Dalam kasus lain, sebuah bangunan mampu menginformasikan letak pintu masuk utama dari tipologinya tanpa perlu ada tambahan keterangan mengenai letaknya. Dalam kasus ini, manusia memiliki pengalaman atau pengetahuan tentang budaya yang mengaturnya bertindak dan berperilaku.



**gb2.** Tipologi bangunan, elemen elemen bangunan mampu mengkomunikasikan tentang wayfinding terhadap dirinya sendiri (Berlin, foto koleksi penulis)

Dalam pengertian diatas informasi visual dalam arsitektur dan pemahaman spatial berguna dalam menemukan jalan atau wayfinding. Dalam pengertian ini wayfinding bukanlah signage atau penanda jalan, tetapi dalam pengertiannya yang lebih luas. Wayfinding tidak harus dengan sign berupa tanda rambu atau symbol, pictogram,

penunjuk arah berupa kata dan arah panah tetapi juga dapat berupa perbedaan bentuk ruang, adanya benda atau objek yang menandai dan membedakan, perbedaan warna, yang mempengaruhi psikologis pelaku ruang, perbedaan tekstur yang mengarahkan kepada perubahan situasi. Perubahan situasi merupakan petunjuk adanya perubahan tempat, menuju ke tempat lain. Perubahan ketinggian, besar kecil, sempit luas dan jauh dekat juga merupakan petunjuk adanya perbedaan yang mengarahkan ke sebuah tempat lain yang berbeda.

### Arsitektur sebagai Desain Informasi Visual

Ruang kota yang semakin berkembang dengan bangunan-bangunan modern kadang mengalahkan kepentingan rupa ruang kota secara global. Masing – masing bangunan ingin menonjolkan identitasnya dan kurang melibatkan dengan keterkaitan visual bangunan existing. Rupa ruang kota tidak hanya ditentukan dari bangunan – bangunan yang membentuk wajah kota, tetapi juga termasuk landmark dan campuran fungsi guna lahan untuk permukiman maupun komersial, kawasan publik maupun privat.

Informasi ruang kota juga dibentuk dari elemen – elemen kota, seperti street furniture, perbedaan jenis material, dan advertisement. Burke, Gerald dalam bukunya *Townscape*, 1976, mengatakan bahwa pemakaian pembatas jalan, perbedaan ketinggian pedestrian merupakan bahasa dari suatu kebutuhan pemisahan fungsi. Dalam hal ini memberikan informasi kepada pengguna untuk bertindak sesuai dengan maksudnya.

Manusia memahami persepsi spatial

karena semua indera manusia mampu menerima informasi dari lingkungannya. Persepsi merupakan hasil pengolahan informasi oleh otak. Otak menerima informasi – informasi berupa stimulus yang tertangkap oleh visual dengan mata, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Informasi ini digunakan untuk mengetahui dimana keberadaannya pada saat itu. Pengolahan informasi oleh otak meliputi penerimaan, penyaringan, penghubungan yang akhirnya dipersepsikan menjadi acuan untuk melakukan sesuatu tindakan. Informasi dalam pengertian ini mungkin berbeda tipe dan jenis medianya, berbeda tujuan, berbeda batasan dan aturan. Contohnya berupa informasi fisik dari lingkungan maupun informasi grafis dalam bentuk iklan, rambu, simbol, dan media lainnya.



**Gb.3.** Signage dalam simbol pictogram, nama, arah panah dan gambar grafis (koleksi penulis)

Orang yang sangat baru di suatu lingkungan akan mencoba untuk mengetahui

sebuah kepastian tentang keberadaan mereka saat itu dan bagaimana mereka harus mengenali orientasi sehingga dapat menentukan dan memutuskan ke arah mana mereka harus menuju. Dengan demikian mereka akan secara sadar maupun secara refleks akan mengumpulkan informasi dari lingkungan tersebut. Informasi yang diterima akan mampu diolah dan disaring karena mereka memiliki pengalaman empiris sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan pengalaman, termasuk juga latar belakang budaya masing-masing. Latar belakang budaya yang berbeda seringkali menyebabkan perbedaan persepsi terhadap informasi yang sama dengan cara memandang berbeda. Sehingga informasi yang dirancang untuk tujuan mendapatkan persepsi yang sama seringkali didesain sebagai objek visual.

Kevin Lynch dalam bukunya, *Image of the City*, (1960) memperkenalkan istilah *wayfinding* dan pemikiran terhadap pemahaman terhadap lingkungan ruang kota. Lynch mendefinisikan bahwa ruang urban dideskripsikan sebagai ; *paths, edges, nodes, landmarks, dan district*. Hal-hal inilah yang dapat digunakan oleh para pelaku tentang hal yang dapat mereka lihat, mereka ingat, dan mereka gunakan dalam rangka menemukan jalan. Elemen-elemen ruang urban inilah yang menjadi pedoman bagi arsitek, perencana urban, desain grafis dan klien untuk mendesain informasi visual dalam ruang urban.

In the 1970's researchers begin to study how we navigate complex spaces by staging tests of orientation and memory in large building complexes, building interiors and

malls. These studies revealed that there were many different levels of ability in "wayfinding" and that the process was influenced by many environmental factors, such as building symmetry, user expectation, language, information from signs, other people, and old memories of being in the environment.

Perencanaan terhadap rupa ruang kota tidak hanya melibatkan bangunan dalam kesatuan besar ruang kota (*townscape*) tetapi juga perbagian dari bangunan itu sendiri yang juga membutuhkan desain untuk informasi para pengguna menemukan jalannya, dikarenakan kompleksitas bangunannya.

Persepsi manusia dipengaruhi oleh persepsi lingkungannya. Persepsi lingkungan yang dibentuk oleh ruang dengan warna, tekstur, perubahan bentuk, jarak, skala dan bagaimana tata cahaya didalam ruang. Dalam hal ini ruang tidak hanya bermakna interior tetapi dalam skala yang lebih besar ruang eksterior yang membentuk ruang *spatial*. Perubahan lingkungan ini akan mempengaruhi perubahan emosi dan perasaan pengguna.

Persepsi dibentuk dari tiga aspek pengaruh yaitu; Karakteristik fisik dari stimulus, hubungan antara stimulus dengan lingkungannya, dan kondisi individu. Karakteristik stimulus dan hubungan antara stimulus dengan lingkungan memiliki pengaruh terhadap stimulus, Sedangkan pengaruh persepsi karena adanya kondisi tertentu dari individu merupakan persepsi sebagai hal yang bersifat personal. Dalam pengertian ini maka persepsi dipengaruhi referensi berdasarkan pembelajaran dari pengalaman, perilaku, personaliti, dan gambaran pribadi.



Zaltman dan Wallendorf menyatakan bahwa persepsi dipengaruhi beberapa faktor yang variatif. Faktor variatif ini antara lain adalah suasana hati, kesehatan, kemampuan fisik mengalami sensasi, kepribadian dan motivasi pribadi terhadap suatu situasi. Selain itu lingkungan sosial dan konteks fisik lingkungan akan mempengaruhi bagaimana stimulus diterima dan dipersepsikan. Kemampuan mempersepsikan sebuah objek visual berkaitan dengan suasana hati akan berpengaruh secara psikologis pelakunya. Contoh kasusnya, adalah jika seseorang memasuki sebuah situasi yang dikondisikan dengan pengaturan obyek visual yang sangat tidak teratur atau semrawut, suasana yang terbentuk dari lingkungan tersebut adalah kesimpangsiuran, kompleks, ruwet. Hal ini mempengaruhi suasana psikologis pelakunya yang bereaksi terhadap informasi visual yang dipersepsikannya dalam bagaimana akan berperilaku.

Persepsi akan sebuah kompleksitas informasi yang diterima otak mempengaruhi psikologis pelakunya. Hal ini terlihat dengan jelas ketika perancang mampu memainkan tekstur, keterbukaan dan ketertutupan, pencahayaan, warna, jarak, tinggi rendah, panjang pendek, kedalaman, skala, dan elemen perancangan rupa arsitektur lain. Pengaruh skala misalnya sangat jelas terhadap efek psikologis yang ditimbulkan. Skala memainkan perasaan antar obyek dengan pelaku, mempengaruhi keterhubungan dan keterkaitan.

Wayfinding dirancang sebagai kesatuan dengan obyek lingkungan eksistingnya, seperti misalnya bangunan yang menjadi landmark atau monumen. Di perencanaan arsitektur, bangunan dirancang untuk memenuhi fungsi tertentu.

Perencanaan yang akurat tentang pemfungsian ruang di dalamnya maka bangunan akan mampu menginformasikan secara visual dengan karakter dan tipologi bangunan yang direncanakan dan dirancang. Penggunaan dan penempatan elemen bangunan akan memperlihatkan secara langsung memberi informasi tentang kegiatan yang akan diwadahnya. Pengguna bangunan akan dengan mudah menemukan jalan dan akan bertindak sesuai dengan maksud bangunan tersebut tanpa memerlukan penjelasan tambahan atau penanda (rambu).

Penempatan elemen bangunan seperti pintu utama akan memiliki penjelasan tentang fungsinya ketika bentuk, ukuran dan penempatannya sesuai. Penempatan menjadi penting karena fungsinya sebagai akses membutuhkan konteks terhadap orientasi lingkungannya, misalnya jalan diluar bangunan.

Desain wayfinding berkaitan dengan hubungan dengan setiap per ruangan, setiap tempat, dan konektivitas antara bangunan dengan lingkungannya. Lebih luas lagi pengertian konektivitas antara bangunan dengan kotanya dengan kota lain bahkan dengan wilayah lain. Bangunan yang dibangun dengan karakter khusus akan berfungsi sebagai penanda untuk menunjukkan arah orientasi dan untuk menjadi penanda untuk mengenali suatu tempat. Selain bangunan, obyek lain seperti patung, monumen, air mancur, danau, lapangan, taman atau bahkan jaringan utilitas atau street furniture dapat dijadikan sebagai panduan untuk berorientasi. Sebagai panduan untuk menemukan orientasi, kita memerlukan keseluruhan gambaran tempat dan lingkungan sekitarnya. Gambaran tempat ini akan membantu memutuskan dimana posisi kita, kemana akan menuju, dan memutuskan

jalannya. Dalam kasus ini panduan untuk arah membutuhkan peta dan rambu- rambu. Yang saling mendukung satu sama lain. Tetapi dalam situasi tertentu, misalnya pada saat berada di pedesaan atau kota kecil dengan penduduk yang mengetahui setiap tempat, mereka ingin menuju dan aktivitas untuk bergerak dan berpindah tidak terlalu rumit, maka rambu pengarah jalan dan peta tidak dibutuhkan.

Persepsi tergantung pada pengalaman sebelumnya terhadap situasi dan obyek yang sama. Keahlian mempertajam kemampuan untuk mengingat dan memperhatikan detail. Semakin sering melihat, mengalami dan mempelajari tentang suatu obyek, akan menjadi semakin terbiasa maka akan semakin banyak detail yang bisa dikenali. Kemudian kita akan membuat generalisasi, tetapi generalisasi ini menjadi lebih mendetil dan akurat dari waktu ke waktu.

Manusia memiliki persepsi tentang kedalaman dan jarak, dan hal ini sangat penting untuk pergerakan dan mobilitas yang membutuhkan orientasi terhadap lingkungan. Manusia memiliki kesadaran atas relativitas posisinya dan obyek disekitarnya. Manusia akan mengenali, mempelajari dan menyimpan sebagai ingatan atau menggunakan seluruh sistem yang dapat digunakan sebagai informasi untuk memutuskan tindakan berikutnya yang akan diambil dalam rangka menentukan arah dan orientasi.

Perubahan dari lingkungan sekitar menunjuk kepada sebuah keputusan menentukan arah orientasi mencapai tujuan tertentu atau tempat tertentu. Sebagai contoh, seseorang yang sangat baru disebuah lingkungan, sama sekali tidak memiliki petunjuk tentang tempat tersebut sebelumnya. Terlebih jika tanpa sedikitpun bekal

pengetahuan dan pengalaman untuk menemukan tempat lain atau untuk pergi ke tempat lain. Dia akan mencoba untuk mengkombinasikan dan mengumpulkan semua informasi yang sedapat mungkin dapat dikumpulkan dan diketahui di tempat pertama kali sampai.

Otak akan mengumpulkan dan menyaring informasi yang mungkin dapat digunakan untuk pengenalan dan membantu membuat keputusan tentang orientasi. Informasi yang dapat dikumpulkan dapat berupa informasi secara visual dari sebuah obyek. Informasi yang didapatkan dari obyek secara visual dapat ditangkap mata, selain itu informasi akan lebih terkenal jika dapat disentuh, dipegang, dan tercantum dalam rambu, simbol, peta dan nama tempat.

Informasi lain berupa hal – hal yang diterima oleh panca indera misalnya rasa, suara, dan bau. Sebagai contohnya suara mobil- mobil, suara deburan ombak, suara riuh orang bercakap-cakap (meski kita tidak dapat mengerti satu patah katapun) atau bahkan suara burung – burung berkicau dapat menjadi informasi pertama untuk mengetahui orientasi. Suara dari mobil menandakan bahwa lingkungan terdekatnya terdapat jalan. Jauh dekatnya jalan, besar dan kecilnya, padat dan sepi bisa diperkirakan dengan mengetahui tingkat keras lemahnya suara, sering atau jarang suara dan bahkan kecepatan datangnya suara. Benda-benda langit pun sejak jaman nenek moyang sering dijadikan acuan atau panduan berorientasi.

Informasi lainnya adalah faktor perasaan secara psikologis. Kesadaran psikologis termasuk perasaan ketakutan, terancam, padat, tertekan, bebas, dekat, jauh, mengalir, sempit, lebar dan pendek.

Kesadaran psikologis diproses oleh otak berdasarkan pada informasi yang didapatkan pada saat berbarengan. Perasaan - perasaan mengadaptasi lingkungan sekitarnya sebagai rangsangan kepada otak untuk menganalisis tentang arah dan ruang orientasi. Rangsangan yang terlihat dan tertangkap oleh mata akan diterima sebagai informasi.

Informasi - informasi itu bisa merupakan warna, tekstur dan bentuk - bentuk dari obyek - obyek yang ada disekitarnya. Otak akan mengolah semua informasi dengan penyaringan, pengaturan, mengurutkan, mengklasifikasikan, mengkategorikan dalam kecenderungan terhadap minat dan kesamaan. Untuk mengkatagorikan kecenderungan dan kemiripan dalam orientasi dapat dijelaskan pada contoh bagaimana kita dapat menemukan merek susu tertentu di supermarket. Semua produk telah diurutkan dan dikelompokkan menurut tipe dan jenis produk. Urutan dari produk - produk di supermarket akan mempermudah pembeli untuk dapat menemukan barang yang dia maksudkan. Dalam hal ini urutan menuntun pembeli untuk berorientasi.

Kesadaran terhadap perubahan lingkungan sekitar mempengaruhi kemampuan manusia untuk mempersepsikan rangsangan psikologis sebagai informasi dan menerapkannya untuk menemukan orientasi dalam sebuah ruang atau tempat. Penangkapan dan penggambaran informasi oleh mata berupa rangsangan yang dapat dilihat, dan diraba. Warna, bentuk dan tekture menjadi obyek visual yang mempengaruhi persepsi psikologis terhadap keruangan.

Persepsi atas visualisasi yang tergambarkan dalam obyek atau situasi atau kondisi dari ruang tersebut. Obyek untuk

mempersepsikan visualisasi ruang mungkin dapat berupa bangunan, landmark, atau obyek alami.

Bangunan yang memiliki karakter khusus atau berbeda dengan bangunan- bangunan lain dapat digunakan sebagai petanda untuk orientasi. Sebagai contoh meskipun sebuah kompleks dari bangunan memiliki bentuk yang sama, jika dalam kompleks bangunan tersebut berwarna merah muda sedangkan bangunan lain berwarna abu-abu. Maka bangunan ini menjadi berbeda, terlihat istimewa, dan sangat mudah dikenali sehingga dapat dengan mudah diingat dan dijadikan referensi berorientasi.

Sebuah bangunan atau sebuah rumah sekalipun dapat digunakan sebagai petanda visual karena mempunyai keunikan, berbeda, dan karakter yang khas sehingga nampak menonjol di lingkungan dimana ia berada.

Landmark bisa jadi adalah sebuah monumen, bangunan bersejarah atau sebuah taman kota yang telah diketahui setiap orang secara umum. Keindahan atau obyek alam yang sangat terkenal dapat merupakan juga sebagai petanda visual misalnya lembah, bukit, batu, sungai, dan danau.

Pada intinya keseluruhan obyek visual yang telah terkenal dapat dikenali sebagai tanda untuk memperoleh orientasi terhadap ruang lingkupnya. Tidak jarang petanda visual ini begitu terkenal baik melalui publikasi langsung maupun tidak langsung bagi setiap orang, meskipun orang tersebut mungkin sama sekali belum pernah menginjakkan kaki ke tempat tersebut.

Sebuah contoh, jika seseorang pernah melakukan perjalanan dan akan merencanakan sebuah perjalanan, dia akan menyimpan semua informasi yang dibutuhkan tentang tempat tersebut. Bagi masyarakat di perkotaan, petanda visual yang memudahkan berorientasi lebih



banyak kepada bangunan, buatan manusia. Sedangkan bagi masyarakat di pedesaan, petanda visual mereka adalah obyek alami.

Petanda visual ini terkadang mempunyai hubungan yang erat dengan obyek - obyek di sekitarnya, suasana, dan kegiatan didalamnya. Hal - hal tersebut jika meninggalkan kesan yang mendalam terhadap seseorang akan membekas lebih lama di dalam ingatan dan menjadi petanda orientasi yang sangat kuat. Kemampuan manusia mengolah informasi dan mempersepsikan dalam perasaan, akan membuat suatu tanda tertentu menjadi spesial. Terkadang jika kita menyebutkan suatu nama tempat, bangunan, atau obyek tertentu, dalam otak kita akan segera muncul gambaran dan bayangan mengenai bagaimana tempat, bangunan atau obyek itu berada, bentuk, suasana bahkan kegiatan yang terjadi disana.

Pengalaman dan kecerdasan kognitif manusia memudahkan manusia menemukan orientasi. Kecerdasan ini membantu manusia membaca peta, mengira - ngira arah, jarak dan menentukan tujuan. Dalam kondisi sebaliknya, manusia juga memiliki kemampuan memetakan perjalanannya, meskipun tidak setiap orang mampu menggambarkan secara detil dan presisi. Perbedaan kebiasaan ternyata cukup berpengaruh ketika seseorang memperkirakan jarak. Masyarakat desa yang terbiasa menempuh suatu jarak setiap waktu akan memiliki perkiraan jarak berbeda dengan jika seorang kota menanyakan tentang jarak suatu tempat. Persepsi tentang jarak visual terhadap obyek petanda visual ini akan berbeda juga ketika berbicara tentang perkiraan jarak dengan orang yang memiliki budaya dan pengalaman yang berbeda. Orang Jerman menandai persepsi jarak dengan

perkiraan lama waktu tempuh suatu perjalanan yang diukur dengan perjalanan menggunakan kendaraan bermesin. Sedang orang Wonosari, Gunung Kidul, menandai perkiraan jarak dengan berapa kali harus melewati bukit.

### **Aplikasi dalam desain kota dan bangunan**

Aplikasi umum dapat diterapkan pada beberapa jenis gedung yang berbeda, kecuali jika gedung tersebut memerlukan kekhususan spesifik misalnya rumah sakit, bandara, retail mall dan seterusnya,

1. Wayfinding dalam bangunan dan sekelompok bangunan biasanya dipengaruhi oleh pengaturan logis dari arsitektural dan desain. Sebuah Logika pemikiran yang jelas dari bagaimana sebuah kelompok bangunan atau ruang (space) yang tersusun mempengaruhi kemampuan pengguna untuk mengerti dan mengingat keberadaannya dalam sebuah lingkungan. Dominasi visual dari pintu - pintu masuk, definisi dari ruang publik dalam sebuah ruang private, kemampuan untuk secara visual membedakan dan memisahkan sebuah area fungsi dari area fungsi yang lain, semua memainkan peranan yang penting dalam menavigasi ruang.
2. Penamaan, penomoran, dan pengorganisasian dari beberapa bagian bangunan sangat penting. Pengorganisasian merupakan aspek dari perencanaan wayfinding. Penomoran lantai, nama tertentu yang didedikasikan kepada sebuah nama tempat yang umum, nama departemen - departemen, penomoran stall, dan penomoran ruang harus dipertimbangkan

secara hati hati ketika memepersiapkan daftar penggunaan tanda dan ketika mempublikasikannya. Jelasnya hirarki logis harus ada untuk memudahkan dan membantu penguna untuk mengingat dan menggunakan pengistilahan yang biasa dipakai. Simbol, identitas dan bahasa asing juga memainkan peranan penting.

3. Masyarakat menggunakan lingkungan memiliki kemampuan unik, keterbatasan dan ingatan tentang navigasi yang seharusnya diakomodasi oleh setiap strategi wayfinding secara menyeluruh. Jumlah pengunjung berulang, keterbatasan penglihatan dan mobilitas, keadaan emosional dari pengguna, dan apakah fasilitas ini revisi yang sama sekali baru atau ke fasilitas awal semua harus diperhitungkan ketika mengembangkan rencana wayfinding. Kebutuhan khusus populasi, minoritas budaya dan etnis, dan kelompok lanjut usia semua harus dapat menggunakan fasilitas dengan bantuan sesedikit mungkin.
4. Semua informasi publik seperti brosur, surat-menyurat, iklan berita, / radio iklan TV dan bahkan informasi informal menjadi bagian dari informasi pengguna tentang cara menggunakan lingkungan. Segala bentuk informasi publik harus konsisten dalam pernyataan mereka tentang fasilitas dalam rangka untuk komunikasi harus jelas; peta yang diterbitkan harus sesuai dengan fasilitas peta, petunjuk mengemudi harus sesuai dengan bagaimana fasilitas sebenarnya diakses, dan jenis ukuran semua harus dapat terbaca.
5. Penanda Arah-merupakan bagian penting dari pengaruh lingkungan pengguna dan

harus diorganisir dan dilatih sedapat mungkin. Penjelasan tentang bagaimana tanda-tanda dan perangkat wayfinding lainnya dimaksudkan untuk bekerja dapat membantu memberikan lebih penjelasan, arah lebih bermanfaat. Sesi pelatihan yang mengajarkan tata nama yang tepat, bagaimana menilai kebutuhan khusus dari pengguna, dan sesi latihan pada arah-memberikan semua berkontribusi terhadap rencana wayfinding komprehensif.

6. Yang jelas, yang dihasilkan oleh penempatan elemen tanda dapat menjadi solusi biaya yang efektif untuk wayfinding dalam sebuah bangunan yang ada. Namun, hanya ketika masalah lainnya di atas dapat dipahami. Perangkat konvensional seperti tanda dan direktori dipergunakan sebagai bagian dari solusi. Perangkat grafis terkait seperti grafik dinding dan lantai, penempatan strategis dari patung, program seni, dan kios informasi terkomputerisasi tentang semua elemen potensi dalam rencana wayfinding ini.

## Kesimpulan

Perancangan dan perencanaan kota dan bangunan secara umum sudah saling berkaitan , yang diatur melalui undang- undang perancangan dan perencanaan ruang kota. Namun seringkali perancangan dan perencanaan belum terintegrasi dengan perencanaan tentang wayfinding, serta kemungkinan kemungkinan bahwa kota adalah penyedia informasi yang secara visual diterima oleh pelaku dalam kota untuk berorientasi. Keutuhan perencanaan , keterintegrasian antara desainer dan perencanaan urban, serta arsitek perlu

perlu lebih diperhatikan. Desainer tidak hanya menyediakan kompetensi grafis, namun juga kompetensi menjadikan elemen kota sebagai bagian dari pencitraan kota serta wayfinding kota.

### **Daftar Pustaka**

1. Surjomihardjo, Abdurrahman., Kota Yogyakarta 1880 - 1930 Sejarah Perkembangan Sosial, Yayasan Untuk Indonesia, Yogyakarta, 2000
2. Kostof, Spiro, The City Shaped: Urban patterns and Meaning through history, Boston, Little, Brown, 1991
3. Burke, Gerald, Townscape, New York, 1976
4. Lynch, Kevin, Image of The City, MIT press, 1992
5. Passini, Romedi, Wayfinding in Architecture, Van Nostrand Reinhold, 1992
6. Wallendorf, Melanie., Zaltman, Gerald, Readings in Consumer Behaviors : Individuals, Groups, and Organizations, Willey, 1984
7. Bintari, Bertha, Perception Strategy of Orientation Design, Master Thesis, Anhalt University, Germany, 2009